CSR Report 2009

Contents

01 ■ コンテンツ

03 ■ 社長メッセージ

05 ■ 特集 ゲームの新たな可能性の追求

13 ■ 任天堂に関わる人々

15 ■ お客様の笑顔のために

23 ■ お取引先とともに

29 ■ 社員のちからを活かすために

35 ■ 次世代の笑顔のために

41 ■ 地域社会の笑顔のために

45 ■ 信頼される企業であるために

49 ■ 本レポートに対するメッセージ

50 ■ 会社概要

編集方針

CSR（Corporate Social Responsibility）とは、一般的に企業がどう社会や地球環境に責任を果たしていくかということですが、娯楽という仕事をしている私たち任天堂は、CSR活動を「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする活動」と定義して取り組んでいます。このCSRレポートは、そうした「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」取り組みを報告するものです。
2009年度は、本レポートによるコミュニケーションを進化させるために、CSRに関心のある方々（約50人）にご意見を伺い、報告内容を決める際の参考にさせていただきました。

報告対象組織

任天堂グループ（任天堂（株）および連結子会社）を対象範囲としています。対象範囲が異なる場合は、個別に対象範囲を記載しています。なお、任天堂グループを示す場合は「任天堂」、任天堂株式会社を示す場合は「任天堂（株）」と表記しています。
また、環境データについては基本的に任天堂（株）および主要な海外子会社を集計範囲としています。

＜主要な海外子会社＞

・Nintendo of America Inc. ：任天堂アメリカ
・Nintendo of Canada Ltd. ：任天堂カナダ
・Nintendo Australia Pty. Ltd. ：任天堂オーストラリア
・Nintendo of Europe GmbH ：任天堂ヨーロッパ（ドイツ）
・Nintendo France S.A.R.L. ：任天堂フランス
・Nintendo Ibérica, S.A. ：任天堂イベリカ（スペイン）
・Nintendo Benelux B.V. ：任天堂ベネルクス（オランダ）
・Nintendo of Europe GmbH, UK Branch ：任天堂イギリス
・Nintendo of Europe GmbH, Italy Branch ：任天堂イタリア
・韓国任天堂株式会社

報告対象期間

2008年4月～2009年3月を中心に掲載しています。一部直近または2008年度以前の活動も含みます。

報告書発行時期

2009年12月

- 「Wii」の表記は原則的にハードウェアを表します。
- 「ニンテンドーDS」の表記は原則的にニンテンドーDS Lite、ニンテンドーDSiのハードウェアを含みます。
- 当社ホームページ上において本レポートの補足情報などを掲載していますので、併せてご覧ください。 http://www.nintendo.co.jp/corporate/csr/index.html

社長メッセージ

「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ことを目指して

CSRの概念をシンプルなメッセージに込めて、私たちのあるべき姿を追い求めていきます。

「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」── 私たちの行動基準

「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」このメッセージを日本はもちろん、世界各地の任天堂グループを訪れるたびに何度も繰り返し伝えてきましたので、社内には浸透してきたと感じています。何かを判断するときには必ず「それは関わるすべての人を笑顔にするのか？」ということを意識して欲しいと。もしそうであれば任天堂がやるべきことだし、そうでないなら何かが間違っているから足を止めて考えるべきだと。シンプルなメッセージですが、難しいCSRの概念をコンパクトに表現できただけでなく、同時に任天堂らしさもあると思っています。社員も、国や地域によって文化や慣習に多少の違いはありますが、これが任天堂のコーポレートミッション（使命）だとすんなりと理解してくれます。

ゲームの良い影響や新しい可能性をもっと多くの人に理解していただくために

2009年6月、アメリカのロサンゼルスで世界最大規模のビデオゲームの発表展示会E3（Electronic Entertainment Expo）が開かれました。その展示会の任天堂の展示コーナーを訪れた皆さんが“任天堂のブースはほかと雰囲気が違う”“笑顔であふれている”とおっしゃってくださいました。ブースには4人同時に遊べるスーパーマリオの新作を展示していたのですが、言葉が通じない人たち、もともと知り合いではない人たちが、たまたま集まって一緒に遊ぶわけです。すると最後には、みんなニコニコして、仲良くなるんですよ。まさに、ゲームが社会に対してできることの体現がここにあったと思います。

また、2008年から今日までに「大合奏！バンドブラザーズDX」や「うごくメモ帳」という新しいタイプの商品やサービスを世に送り出しました。これらはお客様がつくる作品をインターネットで共有できるのが特長ですが、作品をつくった人には自分の才能を認めてもらうチャンスが生まれ、見る側の人もつくり手のつくるものをただ受け取るという一方通行ではなくて、作品を評価したりその作品をもとに新たな作品をつくったりすることができます。このような仕組みができたことによって、ゲームの世界にも多様性、双方向性のあるコミュニティーが生まれたと感じています。

このようにゲームの経験や知識に関係なく、誰もが気軽に参加でき、簡単に、安心して、一人ではできないことをたくさんの人の関わりの中で楽しめる場所をつくりたいという思いから、これを「ソーシャル・エンターテインメント」と表現して取り組みを進めています。

一方で、ゲーム機によるインターネット通信が可能になりコンテンツの作成、配信などの自由度が高まったことで、不快に思われるようなものがお客様のもとに紛れ込んでしまう法的あるいは倫理面でのリスクが生じてきました。全体の中ではごく一部の割合の方に過ぎませんが、匿名であるがゆえに行儀が悪くなって、嫌がらせや人を傷つけたりするような行為が起こってしまうこともあります。任天堂では、こういった問題についてはペアレンタルコントロールの機能を充実させたり、フィルタリング機能を設けたりすることで地道に対応してきましたが、これらの機能については、親御さんにとってわかりやすくより簡単に使っていただけるようにすることが重要だと考えています。お客様により安全に、より安心して遊んでいただけるよう、製品やサービスについての法的・倫理面からの検証プロセスをさらに強化し、商品開発に活かしていきたいと思います。

新しいチャレンジをしていくとき、さまざまな課題に遭遇します。しかし、人生の楽しさを味わうきっかけ、より充実した生活を過ごすきっかけを提供するために、もっといろいろな分野で任天堂ができることがあると思います。課題を一つひとつ克服しながら、ゲームの持つ可能性をもっと多くの人に伝え、理解してもらうことが任天堂のCSRの重要な取り組みの一つだと考えています。

つながりの先にある笑顔を意識して

お客様に最終的ににっこりとしていただくためには、商品の安全性と品質の確保は大変重要です。任天堂は生産を外部に委託していますので、生産パートナーの方々にも任天堂のCSRに関する基本的な考え方を共有していただき、製品づくりにご協力いただけるよう、CSR調達を実施しています。現状の調査を行った上で、なぜCSRが必要なのか、結果的にどこにつながるのかをお話しして、基本的な理念の共有をお願いしています。その意識で日頃の活動をしていただくようにすると、たとえ環境が変わっても、やってはいけないことが自然とクリアになってきます。2008年度の実績として、主要な生産パートナー15社を実地調査し改善の必要なところに対しては改善をお願いしています。このうちの3社についてはその後に改善状況を確認するフォローアップも終えました。

一方で、任天堂の事業活動全般に関わる環境負荷についての実態把握と対策は必要だと感じています。ニンテンドーDSやWiiは、エネルギーの消費をできる限り小さくする省エネルギー設計となっていますが、それでもビジネスの拡大に伴う環境への影響は否めません。サプライチェーンにおける環境への影響を把握したり、管理したりすることも容易ではありませんが、進捗状況を目に見える形にしていく必要性を感じています。これは次世代の人々に対しても当然に果たすべき責任だと認識しています。

笑顔をエネルギーに思い描いた未来を実現していく

任天堂は娯楽の会社ですので、良い意味で人々を驚かせるのが仕事です。驚きを実現することとは、普通の人が常識では不可能と感じるような未来を描いて、その話を何年か後に本当にしてしまうこと。任天堂はこれを繰り返してきました。CSR活動でも、最終的に関わるすべての人を笑顔にするという究極の目標を達成したいと考えています。初めて聞いた人は「本当にそんなことができるの？」とおっしゃるかもしれませんが、たとえば、ゲームを通じて家族間の会話が増えたり、未来に友達になるかもしれない人とつながるきっかけを提供することで人と人との絆が深まり幸せになるといった笑顔をもたらす社会に向けて、一つずつそれを実現し、その成果をこの報告書を通じてお伝えしていきたいと思います。任天堂の事業活動を通じて笑顔の人たちが増える。その笑顔からまたエネルギーをもらって、私たちはたまらなくやりがいのある、笑顔をつくるという仕事ができる──こうした良い循環をつくり続けることが、私たちの未来への責任だと感じています。

Satoru Iwata

任天堂株式会社　取締役社長　岩田 聡

ゲームの新たな可能性の追求

「Wiiモーションプラス」と「Wiiスポーツリゾート」開発プロジェクトを追う

「みんなのゲーム」として、より多くの人に楽しんでいただける工夫と、より安全に遊んでいただくための品質を高い次元で両立させるために、どのような開発者の想いがあったかを紹介します。

「Wiiモーションプラス」と「Wiiスポーツリゾート」誕生までの出来事

Episode 1.

「Wiiリモコンにジャイロセンサー※1を接続してはどうか」という話が出る。

Wiiリモコン開発時にもジャイロセンサーを搭載する話はあったが、価格面やスペース面でその時は折り合わず断念することに。その後、技術の進歩とともに、再びジャイロセンサーを使う話が社内から出る。

※1　物の向きの変化（角速度）を検出し、姿勢制御などに利用される計測器

Episode 2.

ジャイロセンサーを活かして、長年温めてきた「Wiiスポーツ」の続編を開発することに。

「Wiiスポーツ」の路線を受け継ぐソフトの企画と、今回のジャイロセンサーの技術がうまく合致し、ハードとソフトを同時に開発することになる。

Episode 3.

安全性をより確かなものにするためロングジャケットを一体化させることに方針転換。

安全性を考慮するとWiiモーションプラスを接続したWiiリモコンには、これにフィットする新たなリモコンジャケットは不可欠。ならばジャケットと一体化させた方が安全性が高まると考え方針を転換。

Episode 4.

プレイ中の激しい動きにより接続が切れる！接続部分を急きょ設計変更する。

「チャンバラ」という種目の試作をプレイしている時に、瞬間的にWiiリモコンとWiiモーションプラスが接続不良になる事象が発生。原因を解明するため、ハード側に協力を依頼し、接続部分を急きょ見直すことになる。

Episode 5.

説明書を読まなくてもWiiモーションプラスの着脱方法がわかるように動画を用意。

最初は紙媒体の説明書だけを用意する予定だったが、これを読まなくても誰にでもわかるようにしたいという思いから、初めてゲーム画面上に動画による説明を表示することになる。

技術的な問題を一つひとつ乗り越えていくことが、ゲームの可能性をさらに広げ、多くのお客様の笑顔につながっていく。

総合開発本部 開発部 開発第3グループ
マネージャー 高本 純治

誰も見たことのない目的地に向かって

私たち開発の仕事は、誰も見たことのない目的地に向かって、ハードウェアとソフトウェアの開発者がみんなで知恵を絞って進んでいく旅のようなものかもしれません。そして、その目的地にもあらかじめ決まった正解はなく、自分たちで「ここが目的地だ」と納得できた場所がゴールとなります。

製品の安全性を確保するために

私は今回、Wiiモーションプラスのプロジェクトリーダーとして、この商品の開発に関わりましたが、Wiiモーションプラスをどうやってwiiリモコンに接続するかということには本当に悩まされました。まず安全に使っていただけなければなりませんし、その上で誰にでも扱えるものに仕上げる必要がありました。

安全な接続方法として、さまざまな案を検討しましたが、最終的にWiiモーションプラスと、Wiiリモコンに取り付けるシリコン製ジャケットを一体化させることが最適だという結論に至りました。開発当初、このジャケットはあくまで付属品の扱いで、WiiリモコンにWiiモーションプラスを取り付けた後に、お客様に装着していただく仕様でした。しかし、それではお客様によってはジャケットをつけていただけない場合もあると考え、一体化することに変更しました。さらに、任天堂では初めて動画を使った取り付け方法の説明映像をWiiモーションプラス対応ソフトに盛り込み、誰にでも取り付け方がよくわかるように配慮しました。安全性の確保のためには必要な工夫だったと思います。

接続方法の案としては、WiiリモコンとWiiモーションプラスの接続部分を、骨折治療用の添え木のような形で裏側から支える方法も候補に挙がりましたが、これではWiiリモコンが重くなりますし、小さなお子様がしっかり握れる太さではなくなってしまいますので採用しませんでした。

接続部分の構造はWiiリモコンの底部にある凹部にWiiモーションプラスのツメをはめ込んで接続する構造を最終的に採用しましたが、お客様に安全にお使いいただくため、簡単に外れないよう何度も構造を見直したり部材を変更したり、と試行錯誤の連続でした。

狙いを定める手のほんのわずかな動きや角度を読み取って、矢の飛んでいく方向が決まります。

難題の克服がもたらす笑顔

こういった構造上の課題を解決していくことと並行して、ソフトウェア開発チームからセンサーの精度に関する要望を受け、何度も改良を加えました。「Wiiスポーツリゾート」にはさまざまな種目が収録されていますが、バーチャルなゲームをよりリアルに体感してもらうために、クリアすべき技術的な課題がたくさんありました。中でもゆっくりとした動きや繊細な動作を読み取れるようにするまでには、ずいぶん苦労をしました。ジャイロセンサーが感知できる範囲には制限があり、ピンポンのように速くリモコンを振る種目を基準に感度を設定すると、アーチェリーのようにじっくりと狙いを定めるようなリモコンの動きが感知できないのです。この問題は、ハードウェアとソフトウェアの開発者が協力し、ゆっくりとした動きを読み取る「低速モード」と、速い動きを読み取る「高速モード」の2つのモードを用意することでクリアできました。ゆっくりとした動きが読み取れるようになったことで、より微妙な角度調整や距離感を必要とする「アーチェリー」が実現できました。また、ゆっくりとした動きを活かした「スカイダイビング」も、Wiiモーションプラスの特性を直感的に体感できる、大変気持ちの良いゲームに仕上がったのではないかと思います。

プレイヤーの微妙な動きを読み取る技術が実現できたことで、ゲームの新たな分野を切り開けたと思いますし、Wiiモーションプラスを使ったゲームの可能性を大きく広げることができたのではないかと思います。ゲーム初心者でも楽しめる、ハードルの低いゲームが増えれば、もっと多くのお客様に笑顔を届けられる可能性があります。そんなお客様の笑顔を糧にソフトウェア開発チームと連携しながら、これからも課題を乗り越えていきたいと思っています。

Wiiモーションプラスと外側のシリコン製ジャケットは、ぴったりと密着した状態でお客様の手に渡ります。

実物大

楽しさを最大限に追求する一方で、安全性や使いやすさもクリアできなければ、一点の曇りもない笑顔は実現できない。

情報開発本部 制作部 制作第２グループ
マネージャー 江口 勝也

誰でもすんなりとゲームに入れるように

ターゲットとするユーザー層を絞らずに、誰もが楽しめるゲームをつくるというのはなかなか難しいものですが、「Wiiスポーツリゾート」はそれに挑戦したゲームです。そして、その結果、ゲームの経験が少ない人と、経験豊富で熱心にプレイする人のどちらにも満足していただけるゲームがつくれたのではないかと考えています。

開発中に注力したことの一つは、ゲームを成立させるためのルールをできる限りシンプルなものにして、まずはWiiリモコンを振るだけで遊べるといった簡単な操作からゲームに入れるようにしたことです。Wiiスポーツリゾートでは、12種目24競技のレジャースポーツを用意していますが、ピンポンのように多くの方が一度はやったことのあるようなスポーツもあれば、ウェイクボードなど、種目によってはあまり馴染みのないスポーツもあります。ピンポンのような実際に経験のあるスポーツならば、直感的にリモコン操作の方法がわかって、何となくゲームを始められると思うのですが、そもそもどんなスポーツなのかがわからない場合、どう動いたらいいのかがわからずに戸惑う方もいらっしゃると考えました。そこで各種目の操作方法を楽しみながらご理解いただけるように練習モードを充実させて、段階的に遊びの手順に馴染めるようにし、できるだけスムーズにゲームに入っていただけるよう工夫しました。

テレビ画面上のMiiに重なるようにWiiリモコンの画像を映し出すことで、リモコンの動きに連動してMiiが動くことがわかるようにし、簡単にゲームに入っていくことができる工夫をしています。

初心者も熟練者も一緒に遊んでほしい

このように、誰もが入りやすいように間口を広げたことにとどまらず、Wiiスポーツリゾートでは、自分のプレイが上達していくのを実感できるような奥深さを追求しました。そのため、プレイヤー自身のゲームの上達度や実際のスポーツの経験が、ある程度ゲームに反映されるようになっています。たとえば、フリスビーではプレイヤーがカーブのかけ方を習得すると高得点につながりやすくなりますし、ボウリングやゴルフは実際にそのスポーツを経験したことのある人の方がボールコントロールなどがうまい場合があります。Wiiモーションプラスによって繊細な動きを読み取れるようになり、プレイヤーの細かな動きをより忠実にゲームに反映できるようになったことで、経験のない方には簡単に楽しめ、ゲーム経験の豊富な方には複雑なプレイも可能なソフトウェアに仕上がったと思います。

お客様に安心して遊んでいただくために必要なこと

より多くのお客様に遊んでみたいと思っていただけるようにゲームの楽しさを高めていく一方で、安全に遊んでいただくための施策には常に気を配っています。安全であるからこそ、誰にでも笑顔で楽しんでいただけると考えているからです。Wiiスポーツリゾートはバーチャルではありますが「スポーツ」ですので、どうしても身体を大きく動かしたくなることがあります。そういったことを想定し、周囲の物に当たらないような配慮とストラップ装着のお願いや、適度な休憩をとっていただくお願いなどの注意喚起の表示をゲームの合間に挿入しています。

さらに、遊び方の設計でも、無理な姿勢や極端な動きが高得点につながるようなプログラムは安全上あえて避けています。たとえばWiiスポーツリゾートのゴルフでは、スイングの強さと飛距離を連動させるのではなく、バックスイングの大きさとその姿勢からの素直なスイングが飛距離の出方に大きく影響するように調整して、あまりに強く振った場合はボールが変な方向に飛んでいくような仕様にしています。実際のスポーツでも変に力んでしまうとうまくプレイできないのと同じで、ゲームだから何でもありということではなく、リアルな部分と安全性の両立を図っています。ソフトウェアを開発している最中は、驚きや楽しさの追求に没頭してしまいがちですが、誰にでも楽しんでいただけるような無理のないゲーム設計になっているのか、安全性は十分に確保されているのかといった視点で全体を見直すことは欠かせません。そういった配慮をきめ細やかにゲームに反映させることが、あらゆるお客様の笑顔につながっていくことだと認識して、ソフトウェアを開発していきたいと思います。

Wiiリモコンを片手で握ってプレイします。手首をひねって球に変化をつけたり、カットやドライブを打ったりすることもできます。

モーターボートに引っ張ってもらいながら、水上を滑るスポーツです。両手でハンドルを握るようにWiiリモコンを持ってプレイします。

ソフトウェアとWiiモーションプラスが一緒に梱包されたWiiスポーツリゾートのパッケージ。

ハードとソフトの絶妙な連携と
あきらめることのない姿勢が
多くの人を笑顔にするゲームを生み出す。

ハードウェア開発者もソフトウェア開発者もそれぞれ、
できる限りの知恵を絞って開発を進めています。
しかし、そこには限界もあり、その限界を突破するには
緊密で率直なコミュニケーションが重要な鍵となります。

ハードウェア開発者
高本 純治

ソフトウェア開発者
江口 勝也

江口
「Wiiスポーツリゾート」にはチャンバラという、Wiiリモコンを剣に見立てて操作する種目があるのですが、何度もリモコンを振っていると画面の中の剣がプレイヤーの意図している方向から少しずつずれてくるという問題が起こって、悩まされました。

高本
ジャイロセンサーが感知できる速度よりも速い速度でWiiリモコンが振られたり、Wiiリモコンの動きをゲームソフトに反映させるときの計算の精度の問題で、少しずつズレが累積してしまうことが要因でした。

江口
剣を何回か振ってから構え直すと、プレイヤーが持っているリモコンは正面を向いているのに、画面の中の剣は横を向いているということが起きてしまい、それがどうしても解決できなくて、剣は1回だけ振る仕様にして、連続して振るのを避けるしかないのではという話も部内では出ていました。

高本
この問題は本当にどうしようかと悩んでいたんです。そんな時、ハードとソフトの架け橋役となって、こうした技術的問題を解決する担当者に相談をしたんです。そうしたら、そのズレを補正する技術をつくってくれて、それでズレの問題は大きく改善されました。

江口
そのほかにも、チャンバラの試作をしていたときに、突然WiiリモコンとWiiモーションプラスの接続が不良になってしまうことがあって、何が原因かわからず、でもモーションプラスの生産開始までに時間がなくて急いで調べてほしいということがありましたよね。

高本
メールや電話でやりとりしても状況がつかめないので、実際に現場に行ってゲームをやってもらって、どこが原因になりそうかをじっと見ていたんです。そうすると、だんだんゲームに熱中してくるに従って、リモコンを絞るように握ってしまうため、リモコンとモーションプラスの接続部分に大きな負荷がかかって、瞬間的に接続不良が起きていることがわかったんですね。

江口
あまり大きな力を入れなくても遊べるように調整してソフトをつくっているのですが、それでも熱中してくると、どうしても力が入ってしまいますよね。ソフトをつくる立場としては、熱中して自由に気持ち良くプレイしてもらいたいというのが一番ですから、遊んでいる時に突然操作ができなくなるというのはどうしても困ります。ですから、何としても接続不良が起きないように改善してほしいとお願いしました。

高本
当初は接続部分をしっかりと固定する方向で解決策を模索していたんですが、うまくいかなくて。悩んだ結果、逆転の発想でプラグの部分を少し自由に動くようにし、衝撃をやわらげるようにしたんです。それで接続不良による瞬断の発生率は格段に下がりました。
結局、一人では絶対できないことがいくつもあって、ソフト側もハード側もお互いを信頼して相談すると、そこでは必ず何らかの解決策が見つかると信じています。そして、コミュニケーションを密にとるということは非常に重要なことなんですけど、単にメールとか電話だけではなく、実際の現場に足を運んで生の声を聞くということが問題解決には非常に大切なことじゃないかなと思います。生の声を聞いて初めて問題が共有できたり、現場でふと気付いたことが、ものすごく重要なことだったりしますから。

江口
大事なのは、直してほしいところやリクエストを遠慮しないできちんと説明して、最後まで一緒に考えることだと思います。ソフト側とハード側の両方に言えることですけど、問題に対して自分たちだけで何とかしようと無理をしてしまったり、部門ごとの役割分担とか立場に遠慮して相手任せにしてしまって、結果的に中途半端な対応で済ませてしまうと、最終的に困るのはお客様だということなんです。最後まであきらめずに満足できるところまで追求することが、結果としてお客様の笑顔や満足につながるということをソフト側もハード側も理解しているから、お互いに言いたいことが言えるのだと思います。

任天堂に関わる人々

任天堂に直接関わっている人。間接的に関わっている人。将来的に関わりを持つ人。
その関わるすべての人を笑顔にできるように、任天堂は努力を続けています。

お取引先

関連ページ：P.23～28

お客様の笑顔のため、さまざまな分野のビジネスパートナーとより良い関係を構築できるよう努めています。

コミュニケーション機会
・流通説明会　・CSR調達など

開発パートナー

任天堂の商品には、多くの開発パートナーのアイデアや技術が含まれています。任天堂は、開発パートナーとともにより良い商品の開発を目指しています。

生産パートナー（資材調達先、協力工場）

任天堂は、自社で工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっており、生産パートナーと一体となって品質の向上や生産効率を追求しています。

流通パートナー

世界中の一人でも多くのお客様に商品を楽しんでいただくため、問屋・販売店などの流通パートナーとのより良い協力関係を構築しています。

パブリッシャー

任天堂のゲーム機向けにソフトウェアなどを開発・販売してくださるパブリッシャーをはじめ、多くのビジネスパートナーの協力のもとゲーム産業の発展に努めています。

社員

関連ページ：P.29～34

社員一人ひとりが最大限に能力を発揮できるよう、個々の強みを活かせる環境づくりを進めています。

コミュニケーション機会
・社長訓辞　・健康相談室　・定期面談
・安全衛生委員会
・イントラネットによる情報共有など

Nintendo®

任天堂グループ

お客様

関連ページ：P.15～22

任天堂は、お客様に常に楽しく、快適に遊んでいただきたいと考えています。この考えを維持・継続していくためにも、お客様の声にお応えする仕組みを整えるとともに、お客様の声に学び、より品質の高い商品づくりに努めています。

コミュニケーション機会
・お客様ご相談窓口　・任天堂サービスセンター　・販売店店頭
・任天堂ホームページによる情報提供　・不正商品情報ご提供窓口など

株主・投資家

関連ページ：P.48

株主や投資家の皆様に満足いただける利益の還元や適時適切な情報開示を行い、良好な信頼関係を築くように努めるとともに、長期にわたりお付き合いしていただけるように企業価値を高める努力を続けています。

コミュニケーション機会
・株主総会　・決算説明会　・経営方針説明会
・任天堂ホームページによる情報開示　・アニュアルレポートによる情報開示など

次世代

関連ページ：P.35～40

次世代を担う子どもたちにも継続的に笑顔を届けていきたいと考えています。そのためにはより良い環境を引き継いでいくことも重要な責務と考え、製品づくりにおいても、事業活動においても地球環境への配慮に努めています。

コミュニケーション機会
・グリーン調達　・CSRレポートなど

社会

関連ページ：P.41～44

任天堂は、社会の一員として皆様のお役に立つことが大切だと考えています。私たちだからこそできる貢献は何かを考え、社会から愛される企業市民でありたいと思っています。

コミュニケーション機会
・各国の社会貢献プログラムなど

上段：ニンテンドーDSの全世界における累計販売台数：11,348万台
下段：Wiiの全世界における累計販売台数：5,614万台

任天堂はニンテンドーDSを「所有者の生活を豊かにするマシン」、
Wiiを「取り巻く人々を笑顔にするマシン」と位置付け、
世界中のより多くのお客様に笑顔をお届けしたいと考えています。
(2009年9月末現在)

お客様の笑顔のために

すべてのお客様に安心して遊んでいただけるように、
お客様の声に学び、より品質の高い商品づくりに努めています。

安全性と品質の追求

任天堂は、幅広い年齢層のお客様に安心して楽しんでいただけるよう、製品の信頼性と安全性を追求し、高品質な商品を提供することを目指します。

製品安全方針
信頼性と安全性の確保が高品質のきめて

品質方針
お客様の期待に応える高品質な商品の提供

製品安全保証の仕組み

製品安全方針·品質方針のもと、開発から生産、アフターサービスに至るあらゆる段階で商品の安全性を確保するための「製品安全保証システム」を定め、このシステムの効果的な運営・維持・改善に取り組んでいます。2008年度は、社内のイントラネット上に各国の規制・規格に関する情報共有の場を設置し、かかる共有の効率化を図りました。ソフトウェアなどに関連する安全性などについては、より安全な商品が提供できるよう、開発段階からコンテンツをチェックする体制の構築(P.19参照)を進めています。

開発段階での設計審査

開発段階では、技術、製造、品質保証、法務、営業、購買、修理・サービスなどの部門で構成される「安全設計審査委員会」を設け、製品安全保証システムの起点となる最も重要な安全設計の審査を実施しています。委員会による審査においては、開発担当部の作成した報告書類および試作品を確認し、製品の安全性を多面的な視点で審査しています。

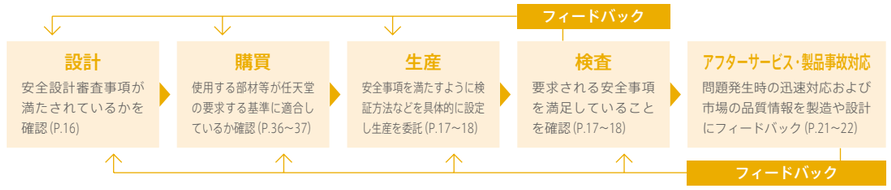
2008年度も製品設計に起因する製品事故や安全性の観点から懸念されるような設計変更はありませんでした。しかし、Wiiのように新しい遊び方を提供することにより従来とは異なる使い方をする製品が増えているため、あらかじめ想定される製品事故を予防するための専門的な手法「FTA (Fault Tree Analysis)」を積極的に取り入れ、審査事項に漏れがないよう努めています。

安全設計審査委員会での審査事項

1. 強制規制：法令等に規定された公的安全規制を遵守しているかどうか
2. 安全規格：さらに安全性を確保するため、強制規制に加えて、遵守が望ましい安全規格を満たしているかどうか
3. 安全設計標準：強制規制と安全規格に基づいて自主的に社内で作成した安全設計標準を満たしているかどうか
4. 製品表示標準：製品に必要な表示(安全表示等)が表示されているかどうか

製品安全保証フロー

各段階で規程を定め、総合的に製品安全の保証を図れるような仕組みを構築しています。



Q 玩具の安全性は、一般的な電子機器に比べて、どのような点が厳しいのでしょうか？

A 玩具安全基準では、お子様の行動の傾向を考慮して、電子機器に対する規制よりも厳しい基準が設定されています。たとえば、角の部分が鋭すぎないか、万一誤って飲み込んだ場合には窒息事故が起きないかといった形状や製品の構造について配慮を求める規制、製品における有害な化学物質の使用を制限する規制、感電や火災などを予防するための規制があります。

任天堂株式会社
品質保証部
眞野 久美枝

玩具安全基準の遵守

任天堂のゲーム機は、小さなお子様も使用されるので、一般的な電子機器よりも厳しい「玩具」としての安全性も確保するため、欧州の玩具安全指令※1、米国の消費者製品安全性改善法※2を遵守しています。また、これらの法令のほか、日本のST基準※3など各国における玩具安全基準をもとに、新製品を開発する際に遵守する独自の安全設計基準を定め、難燃化、環境配慮（P.36〜38参照）など14分野にわたる詳細な基準をクリアするように設計しています。

※1　玩具安全指令
14歳未満を対象とした遊びに使う製品に対して、機械性能、燃焼性能、化学性能、電気性能などの安全性を要求する欧州連合（EU）の法令。

※2　消費者製品安全性改善法
フタル酸エステルや製品表面の鉛の使用などを規制する米国の法令。

※3　ST基準
財団法人日本玩具協会が定める玩具の安全基準で、機械的安全性、可燃安全性、化学的安全性からなっています。

製品試作段階での検査の徹底

製品の安全性を保証するためには、部材の選定や試作の段階から、上記の通り製品を販売する国の法令や規制などをもとに定めた社内基準に適合していることを確認する必要があります。試作段階で行う試験には、落としても簡単に壊れないかどうか、どれくらいの温度変化に耐えられるかといった機械的・物理的な評価や、製品が発する電磁波に関する評価、難燃性（燃えにくさの確認）や有害化学物質の含有量・溶出量などの評価（P.37〜38参照）があります。これらの試験については、さまざまな装置を社内に導入し、要求される基準への適合性を確認するとともに、必要に応じて外部の試験機関へも検証を依頼しています。

生産工程においても、製品が所定の仕様に基づいて組み立てられているかどうかを、組み立て業務を委託している生産パートナーにおいて検査しており、検査方法については任天堂が具体的に指示しています。また、組み立てが完了し完成品検査に合格した製品は、出荷時にも再度検査を行い市場に出荷されます。

任天堂（株）の宇治工場にある電磁波を測定する「電波暗室」

人材育成と社内啓発活動

安全性と品質を保証するためには人材育成と啓発活動は欠かせません。任天堂（株）では事務系の社員にも製品安全の重要性を認識してもらうため、新入社員研修で製品安全に関する研修を行っています。このほか全社員に向けて、製品安全に関するさまざまな情報を紹介する「品質保証だより」を月１回発行したり、過去の設計・製造に関する経験や知識の共有を目的としたガイドラインを各部に配付したりしています。

2008年度は、新入社員研修の一環として91人に対して製品安全研修を実施しました。

安全についてのお知らせ

安全性・品質に関わる情報があれば、直ちに事実関係を確認します。万一、製品・サービスに関する不具合やトラブルが発生した場合は、迅速に対応します。

画面上や取扱説明書での呼びかけ

お客様に安全に遊んでいただくために、商品パッケージや取扱説明書の注意事項をできるだけわかりやすくお伝えするように努めています。また、ニンテンドーDSやWiiでは、ゲームが始まる前に画面上で取扱説明書をよく読んでいただきたいことや、Wiiリモコン使用時にはジャケットやストラップをきちんと付けていただきたいことなどをお知らせしています。

2009年6月に日本国内でWiiの周辺機器として発売したWiiモーションプラスは、Wiiリモコンに簡単に間違いなく装着していただけるよう、取り付け方法の動画説明をWiiモーションプラス対応ソフトウェアの起動時にご覧いただけるようにしています。

Wiiモーションプラスの取り付け方法の説明動画

任天堂ホームページや販売店店頭での周知

お客様の安全や商品の信頼性を損ねるような事態がないよう、商品に関する安全情報や不具合などの情報は、任天堂ホームページの「お客様へのお知らせ」や「お客様へ重要なお知らせ」をはじめ、店頭などでも告知を行い、周知に努めています。

Q 「ペアレンタルコントロール」「フィルタリング」とは何ですか？

A 任天堂のゲーム機では多種多様なソフトウェアをお楽しみいただくことができますが、その中には、小さなお子様にはふさわしくないと思われる表現が含まれているゲームや、インターネットの閲覧を可能にするソフトウェアもあります。お子様にこのようなソフトウェアを自由に使ってもらいたくないと保護者の方が感じておられる場合には、WiiやニンテンドーDSiに装備されている「ペアレンタルコントロール（保護者による使用制限機能）」を設定していただくことにより、対象となるソフトウェアの使用を制限することができます。また、お子様がインターネット上の有害なサイトへアクセスすることを防止する市販の「フィルタリング」というサービスもあります。

任天堂株式会社
総務部
北村 恵信

コンテンツに対する配慮

ソフトウェアやサービスを提供するにあたり、小さなお子様にも安心して遊んでいただけるよう、不適切なコンテンツを排除することは任天堂の重要な課題だと考えています。

ソフトウェア、サービス開発時のガイドライン

任天堂では、身体を使ってゲーム機を操作したり、インターネット通信を利用しながらゲームを進行させたりするなど、新しい遊び方を提供することが増えている現状を踏まえ、より安全に安心して遊んでいただけるソフトウェアなどを開発するためのガイドラインがこれまで以上に重要になってきていると認識しています。

そのため、ソフトウェアを開発する段階から、担当部門はもちろん関係部門でもコンテンツをチェックする体制を構築するなど、新たな仕組みづくりを進めています。

ゲームの対象年齢についてのお知らせ

ゲームソフトは、実際にパッケージを開けて遊んでみないと、どのような表現が含まれているのかわかりません。任天堂は、国内ではCERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）が実施するレーティング制度※1による対象年齢表示※2を実施しています。海外においても、各地域の法律や自主規制による対象年齢表示に準じた表示を実施しています。

※1　**レーティング制度**
表現内容を審査し、表示年齢未満のユーザーにはふさわしくない表現が含まれていることをお知らせする制度。

※2
ゲームソフトパッケージの対象年齢マークの詳細情報は以下のサイトをご覧ください。
http://www.nintendo.co.jp/cero/index.html

パッケージに表示されている対象年齢マーク
※ゲームの難易度を示すものではありません。

各国のレーティング団体

日　本：CERO（Computer Entertainment Rating Organization）
米　国：ESRB（Entertainment Software Rating Board）
欧州諸国：PEGI（Pan European Games Information）
独　国：USK（Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle）
韓　国：GRB（Game Rating Board）
豪　州：Australian Government Attorney-General's Department

お子様の健全な環境を守るために

お子様が不適切なメディアに接触しないよう、任天堂はWiiとニンテンドーDSi※3にペアレンタルコントロール機能を付けています。この機能を利用することによって、各国のレーティングに基づく年齢別使用制限、インターネットコンテンツの閲覧制限などが可能になります。たとえば、ペアレンタルコントロールが機能している場合、お子様が暴力的表現の含まれるゲームソフトで遊ぼうとしてもゲームは起動しません。

また「うごくメモ帳」などのソフトウェアは、お客様がつくった作品（UGC：User Generated Contents）をインターネット上で共有できる仕様となっていますが、ごくまれに一部の方による不適切なコンテンツが紛れ込んでしまうことがあります。そのため、開発パートナーの協力のもと、不適切なコンテンツを排除するための仕組みを構築しています。

このほか、Wiiではその日に遊んだゲームソフトのタイトルとプレイ時間が本体に自動的に記録されます。保護者の方はこれを見れば、お子様がどのようなタイトルを何時間遊んだかを知ることができます。任天堂は、保護者の方にお子様のプレイ時間などについても関心を持っていただくことで、コミュニケーションのお役に立てればと考えています。

※3
ニンテンドーDSi対応ソフトおよびDSiウェアが使用制限の対象となります。ニンテンドーDS専用ソフトでは使用制限機能は働きません。

任天堂株式会社

フィルタリング普及キャンペーンへの協賛

2009年4月の「青少年ネット環境整備法」施行に伴い、民間団体と政府が協力し実施したフィルタリング普及キャンペーンに任天堂（株）も協賛しました。任天堂の製品も専用ブラウザを使用すればインターネットを閲覧できることからこの法律の対象となります。任天堂は一般の方にもこの法律や青少年におけるフィルタリングの重要性を広く知っていただきたいと考え、啓発活動に努めています。

フィルタリング普及キャンペーンのポスター

お客様のサポート

任天堂は、一人ひとりのお客様を大切にします。お客様からのさまざまなお問い合わせやご要望にお応えするために、電話やインターネットなどによる各種お問い合わせ先を設けるとともに、いただいたお客様の声を社内で共有できる仕組みを整えています。

相談窓口の設置

日本国内では、商品の仕様・取り扱い方法、各種キャンペーンなどのお問い合わせ窓口として、「お客様ご相談窓口」を設置しています。

そのほか、2008年10月に「任天堂テクニカルサポートセンター」を設置し、WiiやニンテンドーDSi、新しい遊びを提供するための各種ネットワークサービスに関するお問い合わせに対応しています。海外においても国内と同様の対応窓口を設置し、各地域の言語によるサポートを提供しています。

また、スタッフの商品知識や電話応対のスキル向上のため定期的に研修を行っています。

お客様の声の反映事例

お客様の声

ニンテンドーDSは、バッテリー残量が少なくなったときに表示ランプの色が緑色から赤色に変わりますが、この色の変化がわかりにくいという、お客様の声をいただいていました。

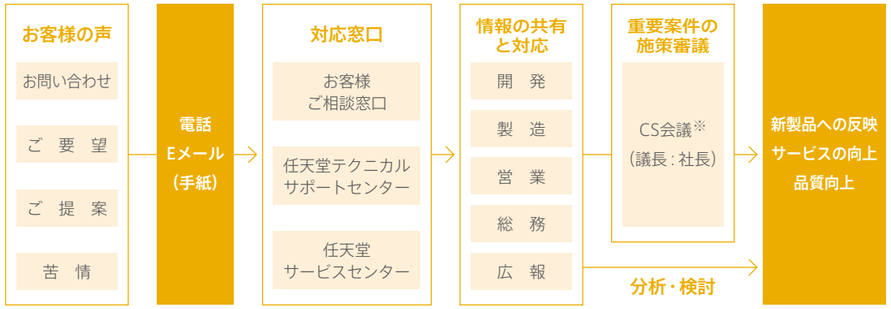
DSバッテリー残量
多い　少ない
緑 ▶ 赤
緑色と赤色の判断がつきにくい人もいます。
※実際の表示ランプの輝度や個人差で見え方が異なります。

反映結果

これを受け、2008年11月に発売（日本国内）したニンテンドーDSiでは、従来採用していた緑色の表示ランプから、青色の表示ランプに変更し改善を図りました。

DSiバッテリー残量
多い　少ない
青 ▶ 赤
表示ランプの色を変えることで改善。

お客様の声にお応えする仕組み



※CS会議：Customer Satisfaction（顧客満足向上）会議

商品の修理

日本国内では、商品の修理を担当する部門として、「任天堂サービスセンター」を設置しています。できる限りの修理を行い、商品に愛着を持って長く使っていただくことは、地球環境保全の観点からも重要だと考えています。

海外においても、お客様からの修理のご要望に迅速に対応するため、各国の特性に合わせた独自のオンラインシステムを構築するなどの取り組みを行っています。

Q お客様からのお問い合わせで印象的なものはありますか？

A お客様ご相談窓口では、さまざまな内容のお問い合わせをいただきますが、「10年以上任天堂の商品で遊んでいます」「孫と一緒に楽しんでいます」といった当社に対する応援や喜びのお声をいただくこともあり、励まされています。最近特に印象的だったのは、「ニンテンドーDS Liteの電源ランプが赤色と緑色で電池の残量が見分けにくかったために、電池が減っていることに気付かないまま電池が切れてしまうことがありましたが、ニンテンドーDSiでは、電源ランプの色が赤色と青色に変わって見分けやすくなり、使いやすくなりました」という喜びのお声でした。

こういったお客様のお声を開発や製造部門などに展開し、さらに良い商品づくりにつなげていくのも、私たちの重要な仕事です。

任天堂株式会社
お客様相談室
安村 優巨

2008年度に行った生産パートナーの実地調査：15社

2008年3月から2009年4月までに、
任天堂は主要な生産パートナー15社に対して実地調査を実施しました。

お取引先とともに

生産パートナーや開発パートナー、流通パートナーなどのお取引先の皆様との関係を大切にし、より良い商品をお客様に提供できる環境づくりに努めています。

生産パートナーとともに

任天堂は、自社で組み立て工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっており、国内外の多くの生産パートナー（部材の調達先や任天堂が組み立てを委託している協力工場）と一体となって品質の向上や安全性の確保、生産効率を追求しています。

協力いただく生産パートナーの皆様に私たちの考えや姿勢を共有していただくとともに、技術力や営業力の向上、健全な企業体質の保持に努めていただき、協働でCSRを推進していくことで、最終的に使っていただくお客様の笑顔につなげることを目指します。

CSR調達ガイドライン

生産パートナーとの相互理解を深め、信頼関係を構築することを主眼に置き、生産パートナーとともに調達活動を進めています。サプライチェーン全体で社会的責任を確実に果たしていくため、2008年7月にとりまとめた「任天堂CSR調達ガイドライン」を生産パートナーすべて（約300社）に配付し、新規のお取引先についても必ず配付しています。生産パートナーからは当ガイドラインに対する合意・賛同をいただいています。

「CSR調達ガイドライン」の説明会

任天堂CSR調達ガイドライン

1. 人権の尊重とコンプライアンスの推進
2. 労働安全衛生の確保
3. 企業倫理と公正取引の実践
4. 地球環境の保全
5. 製品安全性確保と品質保証
6. 情報管理の徹底
7. 危機管理体制の確立
8. 社会への貢献
9. 納期遵守と安定供給

生産パートナーの調査

CSR調達に関する実地調査を行うために、主要生産パートナーに対しては「任天堂CSR調達チェックシート」による自己調査をお願いし、そのチェックシートをもとに任天堂の担当者が直接現地に赴き調査を行っています。2008年3月から2009年4月までに15社に対して実地調査を行い、必要に応じて改善をお願いし改善が図られつつあります。

実地調査は任天堂のCSR調達に対する考え方を生産パートナーの皆様に理解していただくことが主な目的ですが、併せて現地の実態を把握することができます。今後もさらに調査・支援の充実を図りながら継続して実施していきます。

Q CSR調達はなぜ重要なのですか？

A 任天堂は自社の組立工場を持たないファブレスの形態をとっていますので、製造現場での活動は、製造委託先や部材調達先である「生産パートナー」が実行することになります。このため、任天堂のCSRに対する考えを生産パートナーに共有してもらうことが非常に重要となります。

具体的には、生産パートナーにCSR調達ガイドラインを配付し、実地調査を行っています。実地調査では生産パートナーの工場に訪問し、労働者の人権の尊重、コンプライアンスの推進や労働安全衛生の確保などについて、調査や意見交換を行うことにより、生産パートナーとの相互理解を深めるなど、CSRを意識した生産調達活動を目指しています。

このような活動の推進が「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ためには必要不可欠であると考えています。

任天堂株式会社
宇治工場 生産企画室
荒川 大輔

CSR調達活動の実績概要

2008年に開始したCSR調達活動を通じて、生産パートナーとCSRに関するコミュニケーションの機会が増え、生産パートナーが抱える課題や対応に苦慮されている事象など、さまざまな実態が見えてきました。また、CSRに対する受け止め方、認識、知識の程度の違いによって、活動の程度もさまざまであることがわかりました。

調査結果内容の課題事例

長時間労働
中国労働法の規定を超過する勤務実態が確認された生産パートナーがありましたので、これらの生産パートナーと状況の確認や必要な協議を行い、各社に改善をお願いし、現在改善が図られつつあります。

未成年労働者
重大な法令違反となるような問題や児童労働（15歳以下）はありませんでしたが、さらに未成年労働者（16～17歳）については夜勤等の深夜労働などの際に配慮するなど、労働者保護の意識を高めていただくようお願いしています。

情報管理
機密性の高い情報の取り扱いが多いため、より高いレベルでの秘密情報管理をお願いしています。

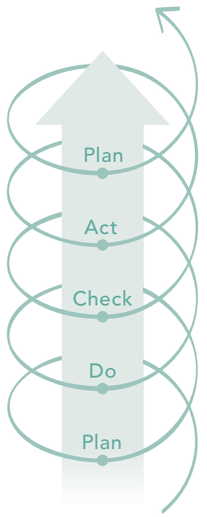
改善のための取り組みと今後の課題

具体的に確認された課題については、生産パートナーに改善のお願いをしています。解決が容易ではない課題もありますが、今後も実地調査を生産パートナーとのCSRに関するコミュニケーションの場と認識し、実際に現場に足を運び、協力してCSRへの取り組みを進めます。

現在の課題は、生産パートナーとの間で実地調査に関するノウハウや知識の共有がまだ必ずしも十分ではないことです。より質の高い実地調査を行うことができるように努めていきたいと考えています。

CSR勉強会の様子

CSR調達の進捗状況（2009年4月末時点）



- 2009年4月 ・8月の追跡調査の進捗確認、および新たに2社の調査を実施
- 2009年2月 ・新たに1社の調査を実施
- 2008年8月 ・新たに4社の調査を実施
  ・3月に調査を実施した取引先のうち主要3社に対し追跡調査を実施（改善計画に基づいた改善が実施されたかなどを確認）
- 2008年7月 ・「任天堂CSR調達ガイドライン」の配付、CSR調達の本格的運用開始
- 2008年4月 ・調査先（8社）に対する結果のフィードバック
  ・運用結果に基づき、仕組みの見直しと適正化、関連書類の改訂
- 2008年3月 ・生産パートナー（8社）の実地調査/改善要請
- 2008年2月 ・生産パートナー（8社）による自己調査

開発パートナーとともに

任天堂はハードウェアやソフトウェアを自社で開発するだけではなく、さまざまな開発パートナーの方と共同で開発を行っています。開発パートナーとは、一緒になって商品をつくっているのだという価値観を共有するとともに、お互いの役割や能力に対して敬意を払い、感謝する姿勢が、魅力ある商品を開発していく上で大切だと考えています。

開発パートナーの声

四半世紀にわたってソフトウェア開発に協力

当社は、ファミコン時代から四半世紀にわたり、マリオシリーズなどをはじめとして、さまざまな作品の開発に携わってきました。これほど長くゲームソフト開発に関わることができたのも、任天堂の皆さんと価値観を共有することができ、魅力的なソフトづくりを目指して、ともに切磋琢磨できる環境をつくっていただいたおかげだと思っています。今後もこれまでの技術や経験を継承し、新たな技術を加えた素晴らしい娯楽の創造に関わっていきたいと思います。

株式会社エス.アール.ディー
代表取締役社長
中郷 俊彦

流通パートナーとともに

世界中のお客様に商品の魅力を伝え、一人でも多くのお客様に商品を楽しんでいただくためには、お得意先の協力は欠かせません。お得意先との信頼関係を築くとともに、積極的なコミュニケーションを図っています。

店頭における販促協力

任天堂（株）の各営業担当者は、担当する販売店に適した商品の展示方法、販売促進ツールの見せ方などについて提案するとともに、商品に関する情報について、適切なタイミングでお伝えするように努めています。

また、販売店の店頭では、商品の魅力を十分に感じていただくため、実際に手にとって遊んでいただける試遊台を設置しており、この試遊台による販売促進活動も、流通先と各営業担当者が協力して取り組んでいます。なお試遊台については、すでに約1,070店舗にニンテンドーDSの試遊台が設置されていますが、2008年度はWiiの試遊台を約100店舗に設置しました。これらの試遊台についてはお客様の安全確保を第一に設計し、試遊できるソフトウェアについても内容を十分に評価した上で選定しています。

海外の販売店でも、それぞれの地域の特性に合わせた販売促進活動を各地域の営業部門の担当者と流通先が協力して行っています。

店頭に設置されているWiiの試遊台

流通説明会の開催

エンターテインメントの要素が強い任天堂商品については、流通先において効果的な販売促進活動を展開していただくため、それぞれの商品の魅力や特徴をよくご理解いただくことが大切です。

任天堂（株）では、新発売の商品について、流通先の皆様に対し営業担当者がその特徴を直接説明したり、実際にご使用いただき魅力を体感いただく機会として流通説明会を開催するなど、自信を持ってお客様に商品を販売していただけるようサポートしています。また、この説明会は、お客様と直接接している販売店の方々からお客様の反応を伺う貴重な場にもなっています。特に製品のパッケージやタイトルなどについては、いただくご意見を真摯に受け止め、実際に反映した事例もあります。流通説明会でいただいたご意見を製品に反映させるのは時間的に難しいという課題はありますが、将来の製品開発につなげていくような仕組みを構築していきたいと考えています。

流通説明会の様子

Q 海外の流通パートナーに商品の魅力を知ってもらう機会はありますか？

A 商品の魅力を知っていただく場の一つに、国際的なビデオゲームの発表展示会「E3」(Electronic Entertainment Expo) があります。E3はゲーム業界にとって非常に重要なイベントで、2009年6月に開催されたE3には、78カ国から、41,000人以上が来場しました。E3は、任天堂にとって新商品を披露したり、流通パートナーに新商品に関する情報を発表したりする場であるとともに、来場された方々に私たちの商品を実際に手にとって遊んでいただき、直に魅力を感じていただくことができる貴重な場でもあります。私たちのE3での使命は、ご来場の方々に商品の魅力を十分にお伝えすることはもちろん、インターネットを通じてE3の様子をご覧いただいている世界中のお客様や流通パートナーへも、その魅力が伝わるように努めることです。

任天堂アメリカ
展示会責任者
スザーン・スキャロン

女性社員の割合（任天堂（株）および主要海外子会社合計）：34%

2009年3月末現在の任天堂（株）および主要海外子会社の女性社員の割合。
任天堂はこれまで以上に多様なお客様にゲームを楽しんでいただくため、
偏りのない組織を構成し、組織としての可能性を高めていきたいと考えています。

社員のちからを活かすために

社員一人ひとりが最大限に能力を発揮できるよう、
個々の強みを活かせる環境づくりを進めています。

社員とともに成長するために

任天堂の競争力の源泉は、社員一人ひとりの力です。社員の能力を最大限に引き出し活かすことが、長期にわたって会社の総合力を高め、ひいては任天堂で働く一人ひとりの働きがいにもつながると考えています。

社員に求める人材像

娯楽ビジネスという常に新しい提案を求められる状況の中で、世界中の人々を笑顔にする商品を提供し続けるために、社員には以下の能力を求めています。

また、任天堂（株）がこれまで大切に受け継いできた「任天堂DNA」と、社会人として守るべき「行動規範」の両面から編集した『社員心得』を全社員に配付して行動の指針にしています。海外の子会社においても、各社のトップが方針を共有した上で、それぞれの文化に合わせた「Code of Conduct」を作成し、社員への啓発を行っています。

社員に求める人材像

コミュニケーション能力
周囲の人たちの理解と共感を得て、チームで力を合わせていきます。

多面的な視点
独りよがりにならないよう、自分の立場だけでなく他人の立場も意識していきます。

サービス精神
人の役に立つこと、人に喜んでもらうことを自分の喜びにしていきます。

知的好奇心
進歩や変化が激しくとも、楽しんで新しいことを吸収していきます。

独創性・柔軟性
過去の成功や常識にとらわれず、これまでにない新しい提案をしていきます。

人材の育成

任天堂は、一人ひとりに求める人材像へと近づいてもらうため、人材育成に力を入れています。

新入社員研修をはじめとする階層別研修や各部署における実務を重視した教育はもちろん、必要に応じて外部セミナーの受講の機会を設けています。

任天堂（株）の社内研修の特徴の一つとして、部門の立場を離れてざっくばらんに意見交換する機会を研修に多く取り入れていることが挙げられます。これにより、新たな発見や気付きを得ることで参加者に多面的な視点を養ってもらい、さらにコミュニケーション能力、ファシリテーション能力の向上につなげてもらうことを目指しています。

能力の評価

任天堂（株）は、評価制度を能力開発の絶好の機会と考え活用しています。求める人材像へ導くために設定した独自の評価項目を社員に対して公開し、能力開発の方向性を示しています。

社員は上司から評価を受ける前に、自らの仕事の取り組み方や課題の達成度を具体的に考え自己評価を行います。これによって、社員は上司からフィードバックされる評価結果と自己評価とのギャップなどを理解しながら、能力開発につなげることができます。

会社への提案機会

任天堂（株）では、社員が現場で感じている率直な意見や提案を会社の施策に活かすことを目的とし、年に2回、会社への提案が行える仕組みを設けています。会社が行う改善施策の中には実際に社員の意見が取り入れられているものもあります。

Q 任天堂は働きやすい会社ですか？

A 私の妊娠期間中、会社も同僚も素晴らしいサポートをしてくれました。そのおかげで何の問題もなく、仕事を続けながら出産の準備を進めることができました。育児休業については、子どもが3歳になるまでの間で希望する期間の休みを取得することができる※ので、私は育児休業を半年間取得し、仕事に復帰することにしています。仕事に復帰した後も育児に必要な時間を想定し、勤務時間を調整しながら週30時間働こうと考えています。また、会社からは、復帰後にどのような仕事が任されるか事前に連絡をもらっています。

このように社員に対して、いろいろと配慮してくれる会社で働いていることをとても嬉しく、また誇りに思います。

※ドイツの法律で定められている制度。

任天堂ヨーロッパ（ドイツ）
人事部
ニーナ・ディボイ

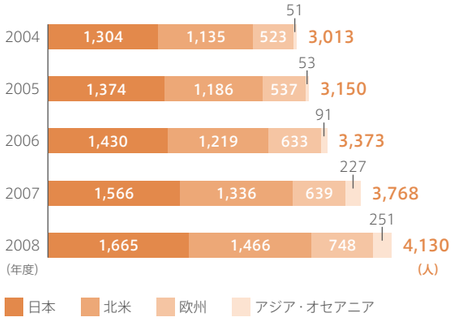
多様性のある職場の実現

多様な個性の尊重と機会均等

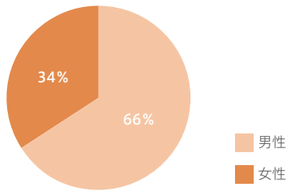
任天堂は、さまざまな機能を持つ会社の総合力を高めるために、今後ますます多種多様な社員の能力が必要になると考え、各人が持つ個性や強みを尊重し活かしていくよう努めています。

また、社員の性別、年齢、国籍、障がいの有無などに関係なく、発揮された能力によって公正な評価・処遇を実施し、能力発揮をサポートしています。

社員数の推移（連結）



2008年度男女別構成比※



※本社および海外の主要子会社に2009年3月末現在在籍の社員の構成比。

仕事と家庭の調和

任天堂（株）では、社員が職場の要求と個人的な生活とのバランスをうまく取れるように、制度の充実や業務の効率化を図り、社員が最大限に能力を発揮できる環境を提供する努力をしています。「育児休業制度」については、出産する女性のほとんどが利用し、その後職場に復帰しています。2008年4月からは、仕事と家庭の両立支援の一環として、育児または介護を理由とした退職者で再就職を希望する者を所定の手続きを経て再雇用できる制度を導入しました。

このほか、一定の勤続年数に達した社員に対して特別に休暇を付与する「リフレッシュ休暇制度」や、有給休暇の未使用分のうち一定限度を保存して、自己啓発や社会奉仕活動の参加に利用することができる「年次有給休暇保存制度」も設けています。

海外の子会社においても、それぞれの地域の法令に基づき各種休暇制度を設けています。

仕事と家庭の調和を支援する法定以上の制度の一例（任天堂（株））

育児休業
子どもが満2歳になるまで取得可能

介護休業
対象者1人につき通算6カ月を限度として取得可能

育児のための短時間勤務制度
子どもが小学校3年を修了するまでは1日2時間まで勤務時間の短縮が可能

介護のための短時間勤務制度
対象者1人につき6カ月を限度として1日2時間まで勤務時間の短縮が可能

再雇用制度
育児または介護を理由に退職し、その後再就職を望んだ者について所定の手続き後、再雇用を実施

任天堂カナダ

「働きがいのある会社ベスト100 in カナダ 2009」を受賞

任天堂カナダは、Great Place to Work®協会が毎年発表している「働きがいのある会社ベスト100」に選ばれました。評価の基準は社員と管理者との信頼関係、仕事への誇り、社員同士の連帯などが軸になっていますが、私たちの日常の取り組みが客観的に評価されたことに大きな喜びを感じています。さらに女性が働きやすい会社としては6位であったと発表され、行ってきた施策に自信を持つことができました。

授賞式に参加した任天堂カナダの社員たち

社員の状況（任天堂（株））

		2006年度	2007年度	2008年度
平均勤続年数（年）	全体	12.9	12.8	12.7
	男性	13.2	13.1	12.9
	女性	11.7	11.6	11.7
離職率		1.77%	1.96%	2.05%
女性管理職比率		3.45%	3.85%	4.35%
障がい者雇用率		2.32%	2.19%	2.08%
出産休暇利用者数（人）		12	16	19
育児休業利用者数（人）	男性	1	1	1
	女性	21	21	30
介護休業利用者数（人）		0	0	0
有給休暇取得率		69.1%	68.5%	69.6%

Q 社員の健康のために取り組んでいることはありますか？

A 産業医と連携を取りながら、社員の健康支援体制の構築に取り組んでおり、不調を感じたら、すぐに相談できるような環境を整えていきたいと思っています。一方で、健康維持には一人ひとりが日頃から関心を持って意識することが何よりも重要です。そのため、ストレスとの上手な付き合い方や考え方を啓発したり、衛生委員会を通じて、生活習慣を見直すきっかけとなるような「今日は何キロ？」「みんなで健康宣言！」といった企画を実施してきました。さまざまなライフスタイルがある中で、多くの人に興味を持ってもらうのは難しいですが、いろいろ工夫して、10年後、20年後も皆が笑顔で健康に働ける環境の維持・改善に努めたいと思います。

任天堂株式会社
人事部
松川 知子

安全で健康に働ける職場づくり

任天堂は社員がいきいきと働き、能力を発揮し続けるためには、心身の健康維持が不可欠だと考え、業務内容や地域の特性に合った施策を実行しています。

心身の健康維持

任天堂（株）では、健康管理施策を強化し、身体や心の不調を予防するためのサポートを充実させています。たとえば、社員の一人ひとりが、主体的に健康を維持していくことを支援するために、産業医による「健康相談室」を開設し、誰でも自由に「からだ」と「こころ」に関する悩みや気がかりな点を相談できるようにしています。

また、心の問題に対しては、産業医による面談のほか、「セルフケアの支援」「個々の社員をサポートする上司に対する研修・教育」などからなるメンタルヘルス支援体制を導入し、予防・早期発見に努めています。

海外の子会社においても、社員の健康維持をサポートするさまざまな施策を行っています。

職場の安全衛生の確保

任天堂（株）の衛生委員会（本社および支店営業所）、安全衛生委員会（工場）では、毎年、選任された担当者が積極的に活動を行っています。定期的な社内巡視のほか、健康診断結果の改善を目指す取り組みや、安全衛生標語の作成・掲示を通じて社内の啓発などを行っています。このほか、メンタルヘルスに対する正しい知識を身につける研修や、消防署の方を講師に招いてAED※1の取り扱いを学ぶ救命講習も行っています。

※1　AED
血液を送り出せなくなっている心臓に電気ショックを与え、心臓の状態を正常に戻す医療機器。

任天堂株式会社

健康診断結果の改善を目指して

任天堂（株）は社員の健康意識の向上や健康診断結果の改善を目指す取り組みとして、2008年7月に「みんなで健康宣言！」と「今日は何キロ？」を実施しました。

「みんなで健康宣言！」は呼びかけに応じた222人の社員が「健康宣言」を行い、宣言内容をイントラネット上で公表し社員間で共有しました。お互いに声を掛け合うきっかけとなり、社員の健康維持・増進につながったと考えています。なお、この取り組みは2009年度も引き続き実施しています。

「今日は何キロ？」は、減量を希望した4人の社員が産業医の支援を受けながら約半年にわたって、自身の体重と腹囲を測定・記録するものです。挑戦者にはイントラネット上で、開始時、3カ月後、半年後、その後の経過を報告してもらいました。減量に挑戦した社員だけでなく、挑戦者の報告内容を読むことで、自分たちがどのようなことに注意しながら生活すれば、生活習慣病対策につながるのかを考える機会になったと思います。

イントラネットに掲載した企画への参加呼びかけ

任天堂アメリカ

ゲーム感覚でウォーキングを実施

任天堂アメリカは、すべての社員とその家族が健康かつ幸福に過ごせるよう、さまざまな情報の提供や、活動支援などの健康維持をサポートするプログラムを実施しています。

活動の一つとして2008年度には新作ゲーム「Wiiマリオ・スーパー・スラッガーズ」をテーマにしたウォーキング・チャレンジ（Step Up to the Plate Walking Challenge）を実施し、112人の社員がこれに参加しました。このチャレンジは、ウォーキングでの歩数一万歩を1ホームランとみなし、4人1組のチームでホームランの数を競うもので、社員は楽しみながら健康増進に取り組むことができました。

ウォーキングを楽しむ社員

グリーンサプライヤの数：602カ所

任天堂は全生産パートナーの協力のもと、
グリーン調達を進め、品質の確保に努めています。
（2009年9月末現在）

次世代の笑顔のために

より良い環境を次世代に引き継いでいくことも、
任天堂の重要な責務と考え、地球環境に配慮した取り組みを進めています。

商品における環境配慮

任天堂では、商品の企画段階から廃棄に至るライフサイクルを通じて地球環境に配慮した設計を行うことを社内規程で定めています。たとえば、企画段階では、エネルギー効率の高い設計を行うとともに、地球環境に優しい構成部材・包装材を選定しています。さらに、商品が役目を終えて廃棄された後にリサイクルしやすいよう、部材にはその素材を表示しています。

化学物質管理の考え方

任天堂の商品は、小さなお子様をはじめとする幅広い年齢層の方々に楽しんでいただける製品です。

そのため、科学的に証明できていなくても環境や人体への影響が懸念される物質については使用を避ける「予防原則」の考えを支持し、RoHS指令※1や玩具安全指令（P.17参照）をはじめとする各国の法令で使用が制限されている化学物質や、アレルギー物質の使用を独自の管理基準で管理・規制しています。

規制の対象物質を「環境関連物質」とし、これを「使用禁止物質」「早期撤廃物質」「使用管理物質」の3段階に分けて管理しています。なお、早期撤廃物質に指定しているポリ塩化ビニルについては早急に使用を禁止することを目指しており、プラスチック製トランプやゲーム機器の内部配線においてはすでに全廃を達成しました。また、REACH規則※2への対応も進めています。

※1　RoHS指令
電気・電子製品を対象に、鉛、水銀、カドミウム、六価クロム、PBB（ポリ臭化ビフェニル類）、PBDE（ポリ臭化ジフェニルエーテル類）の使用を制限する欧州連合（EU）の有害物質規制。

※2　REACH規則
化学物質の安全性を評価するため欧州連合（EU）における化学物質を使用状況に応じて登録・管理することを求める規則。任天堂では登録義務の対象製品はありませんが、情報伝達義務を負うSVHC（Substances of Very High Concern：高懸念物質）の含有量の確認のために、生産パートナーへの調査を実施しました。

環境関連物質（2009年1月改定）

使用禁止物質

関係法令などで使用が規制されている、または任天堂が使用不適切であると考える物質

指令で使用が規制されている物質
カドミウムおよびその化合物、六価クロム化合物、鉛およびその化合物、水銀およびその化合物、ビス（トリブチルスズ）、トリブチルスズ類・トリフェニルスズ類、ポリ臭化ビフェニル類、ポリ臭化ジフェニルエーテル類、ポリ塩化ビフェニル類、ポリ塩化ナフタレン類、短鎖型塩化パラフィン、アスベスト類、アゾ染料・顔料、オゾン層破壊物質、放射性物質、フタル酸エステル類（6物質）、PFOS類縁化合物

任天堂独自の使用規制物質
天然ゴム（アレルギー対策のため、自主的に使用を禁止）

早期撤廃物質

今後、法令の制定などにより「使用禁止物質」となる見込みの物質で、規制された場合に備えたリスクマネジメントや環境保全の観点より、代替材料の使用などで可能な限り早期の撤廃を目指す物質

ポリ塩化ビニル

使用管理物質

長期間接触すると、人体に影響がある可能性のある物質など、含有量を継続的に確認すべきと判断した物質

アンチモンおよびその化合物、ヒ素およびその化合物、ベリリウムおよびその化合物、ビスマスおよびその化合物、ニッケルおよびその化合物、セレンおよびその化合物、臭素系難燃剤（PBB類、PBDE類を除く）、フタル酸ビス（2-メトキシエチル）、ビスフェノールA、アルキルフェノール（炭素数5～9）、2,4-ジクロロフェノール、アジピン酸ジ-2-エチルヘキシル、ベンゾフェノン、オクタクロロスチレン、トリクロロエチレン、テトラクロロエチレン

WEB　詳細情報は、当社ホームページ「任天堂のCSRに関するQ&A：環境への取り組みについて」をご覧ください。

Q 化学物質の検査には、どのような装置が使用されているのですか？

A 任天堂（株）は、お客様に安心して遊んでいただくために社内に専門の部門を設け、任天堂グリーン調達基準に基づく有害な化学物質が部材や製品に入っていないことを、次の分析装置を導入して確認しています。

- 蛍光X線分析装置（部材に含有する鉛、水銀、カドミウムなどの重金属の含有量を調査）
- プラズマ発光分光光度計（部材に含有する鉛、水銀、カドミウムなどの重金属の溶出量を調査）
- ガスクロマトグラフィー質量分析装置（フタル酸エステル類やシロキサンなどの含有量を調査）
- 紫外可視分光光度計（六価クロムの濃度調査）
- 赤外線分光光度計（不良解析時において、製品に付着している未知の化学物質を調査）

任天堂株式会社
宇治工場 製品技術部
西山 賢一郎

化学物質管理に基づく部材の調達

製品の生産管理については、任天堂（株）が行っており、部材の選定段階から、有害な化学物質を含まない製品をつくるための仕組みづくりに努めています。環境に配慮する独自の「グリーン調達※1基準」を設け、当社が求める基準を満たした部材製造会社と部材をそれぞれ「グリーンサプライヤ」「グリーン部品」と認定し、全部材をデータベースで管理して、グリーン調達を進めています。なお、グリーンサプライヤについては認定期間を2年間とし、生産パートナーそれぞれの事業所・工場などの生産拠点ごとに審査を行っています。2009年9月末現在のグリーンサプライヤは602カ所、グリーン部品は11,394種となっています。

また、任天堂（株）では、グリーン調達における品質課題、新法や新規制への対応、そして今後の取り組みなどについて検討する「グリーン調達推進プロジェクト会議」を月1回のペースで開催し、開発部門、品質保証部門、技術部門、購買部門、営業部門などが集まり情報共有を図っています。

海外においても、各国の子会社が企画から生産を担当している取扱説明書、商品パッケージ、輸送箱などについては、任天堂（株）のグリーン調達基準に基づいて定められた基準で部材が調達されています。

※1 グリーン調達
製品の部材などを調達する際に、有害な化学物質を含んでいないなど環境に配慮したものを優先的に選択し購入すること。

含有化学物質の確認試験

任天堂（株）では、社内に専門の部門を設けて、設計時における部材選定段階から生産までの各段階で化学分析を実施して、使用禁止物質が含まれていないことを確認しています。部材に含有する化学物質などについて確認する試験のほとんどは、仕様の確定段階や量産試作段階で行っています。含有化学物質の試験については主に当社内の試験装置を使って行っていますが、必要に応じて国際的な第三者認証機関でも実施しています。

生産工程においても、組み立て業務を委託している生産パートナーの工場で部材の入庫時に、「グリーン部品」のリストに掲載されている部材であるかどうかの確認検査をしています。

省エネルギー設計

任天堂では、できる限りエネルギーを無駄にしないエネルギー効率の高い製品の開発に取り組んでいます。たとえばWiiは、最先端の技術により半導体のチップを小さくすることで本体の大きさを小さくし消費電力を低く抑えています。

また、欧州市場向けのWiiおよびニンテンドーDS Liteは、2010年からEuP指令※2による「待機電力」および「外部電源」についての基準が適用されますので、要求される省エネルギー要件を満たす仕様への切り替えを進めています。欧州以外の販売地域へも、このEuP指令に対応したバージョンのWiiに順次切り替えていく予定です。なお、ニンテンドーDSiについては、「外部電源」の基準が適用されますが、この基準はすでに満たしています。

そのほか、現在はゲーム機はEnergy Star※3の対象ではありませんが、ニンテンドーDSiのACアダプタ（100V-120V地域向け）については、Energy Starの外部電源装置のエネルギー性能要件のレベル5に相当する基準を満たしています。

※2 EuP指令
環境配慮設計に関する欧州連合（EU）の指令で、正式名称は「Directive on Eco-Design of Energy-using Products」。環境配慮設計に関する基本的な方針が示されており、任天堂の商品には「待機電力」および「外部電源」の要求事項において対応が求められるものがあります。

※3 Energy Star
OA機器などの省エネルギー基準を評価するプログラム。ニンテンドーDSiのACアダプタの場合、レベル5に相当する基準としては、定格出力電力が4.14Wであるため、待機時の電力が0.3W以下、平均の電源効率が66.8%以上であることが必要とされます。

資源を節約・リサイクルできる設計

製品においては複合素材※4の使用削減に努め、部材の分解性や材料表示を徹底し、リサイクル性を考慮した設計を行っています。

また、包装材においても使う資源をできる限り減らし、不要なエネルギーや資源を使わないよう努めています。それと同時に複合素材を包装材に使用することを禁止し、リサイクルしやすいように配慮しています。

※4 複合素材
「紙+アルミ」「紙+プラスチック」など異なる素材を一体化した素材。

商品販売後のリサイクル

任天堂は、役目を終えた商品や包装材のリサイクルを推進することも重要な取り組みと考え、各地域の法令に基づき取り組みを進めています。

各地域のリサイクル対応

日本
「容器包装リサイクル法」（容器包装に係る分別収集および再商品化の促進等に関する法律）に基づき、対象となる容器・包装材に識別マークを表示することにより、ユーザーがその容器・包装材を廃棄する際の分別廃棄を促進しています。また、現在のところ使用済み家電の回収を義務付ける法令においては、ゲーム機は対象ではありませんが、将来、小型家電に関するリサイクルが法制化され、ゲーム機も回収の対象になった場合には迅速に対応できるよう検討を進めています。

欧州
「WEEE (Waste Electrical and Electronic Equipment : 廃電気電子機器) 指令」や「Waste Packaging Directive（包装廃棄物指令）」などの関連する地域の法規制に基づき、役目を終えた商品や包装材の適切な回収、再生、リサイクルおよび環境面における適切な廃棄物の処理を促進するため、任天堂ヨーロッパは政府により認可された各種回収、リサイクルスキームに参加しています。

米国
消費者に対し地域のリサイクル制度の情報提供を行うほか、地域の制度が利用できない方に対しては回収プログラムの情報を提供しています。なお、任天堂アメリカは、返却された商品や修理部品についてほぼ100%リサイクルを行っており、旧型の商品をお持ちのお客様に対しては回収プログラムを行っています。2008年度にお客様から返却された商品や修理部品は552トンとなりました。

Q 環境保全のために力を入れていることはありますか？

A 任天堂オーストラリアは、2002年8月に豪州包装協定（National Packaging Covenant）に署名しました。これは、商品の包装資材に伴う環境負荷の低減を目指す政府と企業による自主規制です。包装協定に参加し、リサイクルに対する意識をより高めるとともに、リサイクルが難しい包装材の使用抑制に努めています。また、環境に配慮する意識が社員間で共有されオフィスの水の使用量が減少するなど、良い影響が広がっています。

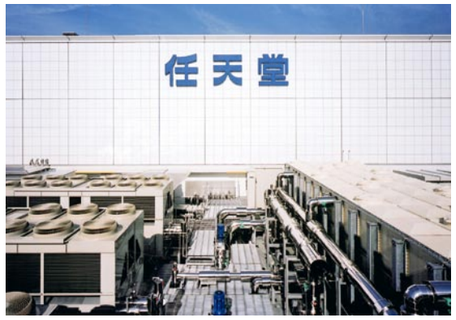
任天堂オーストラリア
ディレクター
マリオ・ラグサ

事業活動における環境配慮

任天堂は、自社工場で直接原材料を加工したり、部材の製造や製品の組み立てをしたりするのではなく、海外を含めた外部の生産パートナーにこれらの業務を委託している、いわゆる「ファブレス型」の生産体制をとっています。そのため、任天堂が直接的に事業活動の中で行うことができる環境配慮は基本的にはオフィスでの取り組みとなりますが、省エネルギーと資源の有効活用を中心として前向きに行っています。一方、生産パートナーの生産工程における環境負荷についても重要な課題であると認識し、継続的に調査を進めています。

省エネルギー活動

任天堂では事業所を新設する際には可能な限り環境配慮型の設備を導入しています。具体的には、空調機器や照明設備などを省エネルギータイプのものに置き換えたり、節水型のトイレを導入したりするなどの取り組みを進めています。任天堂（株）ではCO_2排出量を前年度比で2%削減するという目標を掲げ、取り組みを進めてきましたが、商品の販売数が飛躍的に増加したことに伴い、オフィスでの業務量も大幅に増えており、大変残念ながら2008年度の任天堂（株）のCO_2排出量は前年度比で1.2%の増加となってしまいました。今後もグループ全体で積極的に取り組みを推進していきたいと考えています。



本社屋上の氷蓄熱システム

任天堂アメリカ

輸送時のCO_2排出量削減への貢献

CO_2の削減は世界各国が注力する重要課題の一つとなっており、輸送に関わるCO_2の削減の要求も今後さらに高まることが予想されます。現在、任天堂アメリカが輸送業務を委託している運送業者のほとんどは、EPA（Environmental Protection Agency：環境保護庁）による輸送時のCO_2削減を目的として始まった「スマート・ウェイ・プログラム※1」に参加しており、CO_2削減に貢献するためにも、このような取り組みを支持していきたいと考えています。

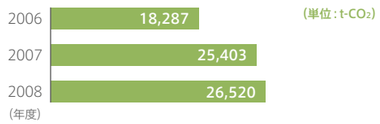
※1　スマート・ウェイ・プログラム
EPAが開始した、環境配慮型物流を推進するプログラム。

廃棄物排出量の削減とリサイクルの推進

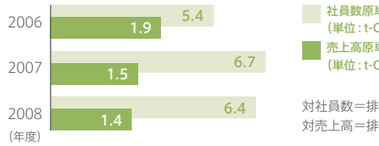
資源を大切にする観点から、できる限り廃棄物を出さないように努める一方で、廃棄物の分別を徹底するなど、資源の有効活用に取り組んでいます。

CO_2排出量の推移

総量



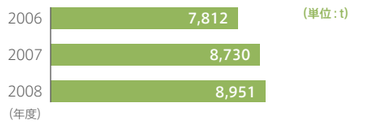
原単位



対社員数＝排出量/社員数
対売上高＝排出量/売上高

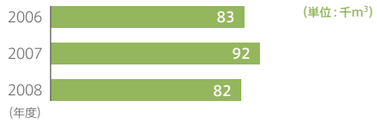
※韓国任天堂は集計に含んでいません。
※任天堂アメリカの集計範囲に、ワシントン州の新事業所を2008年度より追加しました。
※任天堂ヨーロッパ（ドイツ）の数値は、2007年度から工場の数値を含んでいます。
※任天堂（株）の2006、2007年度の数値は、対象範囲ではない本社敷地内の他社の電気使用量を加算していたため、本レポートより修正値を適用しています。

廃棄物排出量の推移



※任天堂イタリア、任天堂イギリスは集計に含んでいません。
※韓国任天堂は、2008年度の数値のみ含んでいます。
※任天堂オーストラリアは、2007、2008年度の数値のみ含んでいます。
※任天堂アメリカの集計範囲に、2008年度からニューヨーク州、カリフォルニア州にある事業所、およびワシントン州の新事業所を追加しています。
※全体について、2008年度から「産業廃棄物」だけでなく廃棄物の総量を掲載。過去の数値は修正しています。

水使用量の推移



※韓国任天堂、任天堂イタリアは集計範囲に含んでいません。
※任天堂フランスは、2008年度の数値のみ含んでいます。

ゲームセミナー累計出身者数：199人

ゲーム業界の未来を活力あるものにし、ゲームという文化の発展に
少しでも貢献したいと考え、任天堂の資源を活かし
毎年ゲームセミナーを開催しています。

地域社会の笑顔のために

私たちだからこそできる貢献を常に考え、
社会から愛され必要とされる企業市民でありたいと思っています。

任天堂らしい社会貢献活動

任天堂のビジネスは社会が健全であってこそ成り立つものと考えています。社会に生かされていることを認識し、私たちだからこそできる貢献は何か、私たちらしい貢献は何かを考え、企業市民としての社会貢献活動に努めています。

任天堂株式会社

ゲームセミナーの実施

日本が世界に誇るゲームという文化を途切れさせたくないという思いから、任天堂（株）は、ゲーム制作の学びの場を無償で提供しようと考え、2003年から「ゲームセミナー」を開催しています。

このゲームセミナーは、ゲーム開発の第一線で活躍する任天堂（株）の現役開発者が講師となり、ゲームづくりに必要なプロのノウハウを伝えるという実践的なもので、毎年30人程度の受講生を迎え、約10カ月間ゲーム制作を学んでいただきます。2008年度は32人が受講し、現在までに延べ199人の受講生が本セミナーを修了し、ゲーム業界をはじめとする制作の現場で活躍しています。受講生の作品については、Wii「みんなのニンテンドーチャンネル」でも配信を行い（日本国内のみ）、より多くのお客様にプレイしていただける機会を提供しています。

ゲームセミナーの授業の様子

任天堂株式会社

任天堂キャラクターの貢献

「子どもの人権110番」は、子どもたちが虐待やいじめなどの人権侵害に接したときに、子どもたちを守るため、京都地方法務局などが運営している連絡・相談窓口です。任天堂（株）は、この活動の啓発キャンペーン用ポスターやミニカレンダーのデザインに1999年よりマリオキャラクターを提供し、活動を支援しています。なお、ポスターは京都府内全小中学校に、ミニカレンダーは京都府内の小中学生全員に配布され、子どもたちをはじめ関係者の皆様から好評を得ています。

子どもの人権110番
ミニカレンダー（表側）

任天堂イギリス

ゲーム機を教育に利用するプロジェクトへの支援

スコットランドでは、ゲームを利用した指導方法を教師に教え、子どもたちを授業に惹きつける「Consolarium」プロジェクトが行われています。ゲームを利用することにより、子どもたちに学びの動機付けを与えることができ、実際にゲーム機を導入したクラスでは、子どもたちが主体的に授業に参加するようになるなどの良い影響が現れています。任天堂イギリスは、この取り組みに賛同し、ニンテンドーDSや「脳を鍛える大人のDSトレーニング」などの商品を提供しています。

Q 最近行った社会貢献活動で印象的だった活動は何ですか？

A 2009年4月6日、マグニチュード6.3の大地震がイタリアのアブルッツォ州で発生しました。この地震により、308人の方が犠牲になり、65,000人以上の方が住む場所を失い、15,000以上の建物が破壊されました。また、震源地のアブルッツォ州だけでなく、周辺の49都市も大きな被害を受けました。

任天堂イタリアは、イタリアの事業者団体「AESVI」を通じて、避難所での生活を余儀なくされている子どもたちに少しでも心を癒してもらえるよう、ニンテンドーDSなどの商品を寄付しました。

任天堂イタリア
オフィスマネージャー
バーバラ・コロンボ

任天堂アメリカ
任天堂オーストラリア
任天堂イギリス

スターライト・スターブライト子供財団への支援

任天堂アメリカ、オーストラリア、イギリスは、難病を患い長期療養を余儀なくされている子どもたちやその家族を支援しているNPO法人「スターライト・スターブライト子供財団」に継続的に協力してきました。

任天堂アメリカは、子どもたちが病院でもゲームを楽しめるよう「ファン・センター※1」を開発し、これまでに北米の病院に6,000台以上を提供してきました。子どもたちは長期の闘病生活の不安を和らげたり、家族や友達と遊んだりするために、ファン・センターを使うことができます。

任天堂オーストラリアでは同財団のイベント「スターライトの日」に社員をボランティアとして派遣したり、本社に子どもたちとその家族を招き商品で遊んでもらう機会を設けたりするなどの支援を行っています。

子どもたちやその家族をはじめとする関係者からは、感謝の声をいただいています。同財団への支援は任天堂の社員が誇りを持てる支援であり、モチベーションを高めることにもつながっています。

※1 ファン・センター
Wiiとテレビ画面が一体となった装置で、これ1台あれば簡単にゲームで遊ぶことができます。

任天堂オーストラリア本社に招待された子どもたち

任天堂ヨーロッパ（ドイツ）

子どもたちの平衡感覚向上を目指すプロジェクトへの支援

2007年2月、ドイツ・ヘッセン州の文化省は子どもたちの平衡感覚を向上させるプロジェクトを始めました。このプロジェクトは、多くの子どもたちが正確な平衡感覚を持っておらず、また平衡感覚と成績の良し悪しには高い関連性があるという研究結果に基づき開始されました。

2008年、ヘッセン州の文化省から同プロジェクトに「Wii Fit」を利用させてほしいとの依頼があり、任天堂ヨーロッパはWii本体と「Wii Fit」をこのプロジェクトに寄付しました。平衡感覚を向上させるため、子どもたちは毎日のウォームアップとして「Wii Fit」を利用しています。現在、このプロジェクトはヘッセン州の学校で試験的に実施されていますが、良好な結果が得られているため、ドイツのその他の地域の学校へも広がっていく可能性があります。

「Wii Fit」欧州版

バランスWiiボード

任天堂ベネルクス（オランダ）

集中力が持続しない子どもたちへの学習支援に協力

注意力欠陥障がい※2の子どもたちに対して、ゲームを利用した教育の有効性を調査するプロジェクトにおいて、ニンテンドーDS Lite（以下、DS）と「脳を鍛える大人のDSトレーニング（以下、脳トレ）」が貢献しました。

任天堂ベネルクスは、注意力欠陥障がいの子どもたちのための小学校「Het Noorderlicht」にDSと「脳トレ」を貸し出しました。この小学校では、「脳トレ」を使用することが子どもたちの集中力向上に有効かどうかを、子どもたちを2つのグループに分け、同じ課題を一方のグループにはDSと「脳トレ」を通じて教え、もう一方のグループにはこれまでの指導方法で教えるという方法で調査しました。調査の結果、「脳トレ」を利用したグループは従来の方法を利用したグループよりも学ぶ意欲が高まり、その後行われたテストでも「脳トレ」を利用したグループの方が良い結果が得られました。これにより「脳トレ」の利用は、子どもたちに勉強のやる気を起こさせたり積極性を高める手段となり得ることがわかりました。

※2 注意力欠陥障がい
注意力が乏しい、持続しない、衝動的で落ち着きがない、多動という特徴の見られる障がい。

「脳を鍛える大人のDSトレーニング」欧州版

ニンテンドーDS Lite

信頼される企業であるために

社内外からの信頼を得るため、ルールを守り、リスクに備え、
公正で健全な経営を実現します。

コーポレート・ガバナンス

任天堂は、お客様、株主、お取引先、社員、地域社会などの任天堂に関わる人々の利益を考慮しつつ、長期的・継続的に企業価値を最大化するように、企業を統治したいと考えており、透明性の高い健全なコーポレート・ガバナンス体制の構築と企業倫理の向上に努めています。

業務の執行と監督について

任天堂は、ソフトウェア主導でハード・ソフト一体のユニークなビジネスを展開している企業であり、このユニークなビジネスに精通している者が取締役として業務執行にあたり、取締役会のメンバーとして重要事項を決定するとともに、各取締役の職務執行を相互に監督することが最も適切な経営体制であると考えています。

取締役は経営環境の変化に迅速に対応できるように、任期を1年としています。また、経営判断などを含む重要事項に関する業務執行の決定機関である取締役会のほか、代表取締役全員で構成する経営会議を設置して迅速かつ効率的な経営活動を行っています。

監査について

監査役は4名（2009年10月末現在）で、このうち2名が社外監査役です。監査役全員により構成される監査役会ならびに監査役の業務の支援および補助を行う監査役室を設置しています。また、監査役による監査とは別に、社長直轄の内部監査室を設置し、任天堂における会計および業務の監査を実施しています。

会計監査人は、監査役および内部監査室と緊密な連携を保ち、監査計画および監査結果の報告を行うほか、期中においても必要な情報交換ならびに意見交換を行い、効率的かつ効果的な監査を実施しています。

会社を取り巻く外部環境の変化によりさまざまなリスクの重要性も変化します。2008年度は内部統制報告書制度実施初年度であり、内部統制監査に内部監査室の人的資源を集中しましたが、他の監査との融合やバランスを図る必要があるため、今後は当該監査の効率化を実施していきたいと考えています。

内部統制について

任天堂の健全な経営体制の整備・維持・向上を図るとともに、業務の適正を確保するため、社長を委員長とする「内部統制強化委員会」を設置し、グループ全体の内部統制の強化を推進しています。

2008年度は、任天堂（株）では重要な業務プロセスを可視化し、仕組みを評価した後、運用状況を評価するなど内部統制の整備と強化を進めました。また、内部統制に関して社内啓発を図るため、社内イントラネットなどで社長が全社員向けにメッセージを発信し、全社一丸となって業務改善活動を進めました。

内部統制監査の結果、重大な欠陥はありませんでした。今後は社内啓発活動の取り組みにさらに力を入れていきたいと考えています。

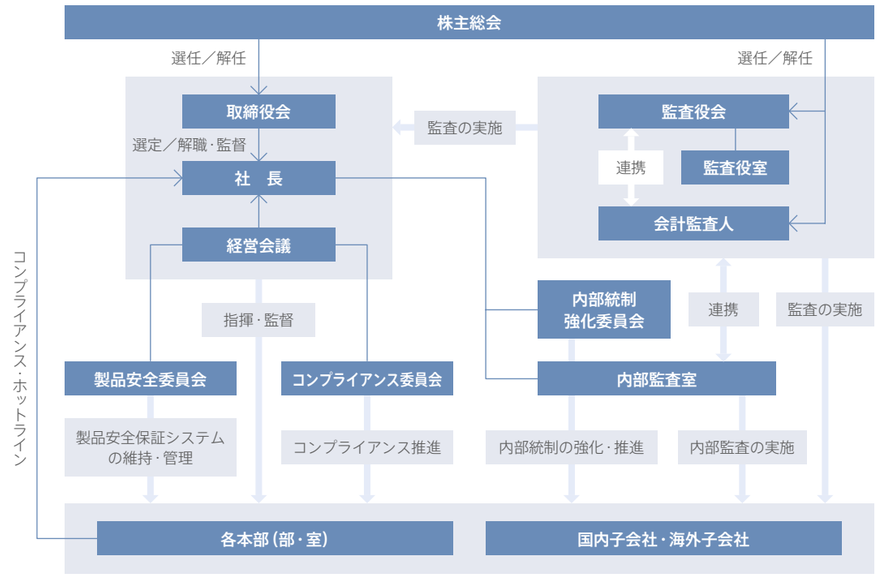
グループのガバナンスの状況について

任天堂全体を適切に統治するには、グループ間で互いの考え方を深く理解し合うことが不可欠です。そのためにも、任天堂内の積極的なコミュニケーションを促進し、透明性の高い企業風土の醸成に努めています。

任天堂アメリカおよび任天堂ヨーロッパの内部監査はそれぞれ現地の内部監査部門が行い、日本の任天堂（株）を含めた3極において任天堂の監査を実施しています。

グループの内部監査においては、それぞれの地域における業務監査を実施するだけではなく、金融商品取引法対応を含む、内部統制監査やリスク管理調査も実施しています。なお、金融商品取引法対応は、任天堂（株）の内部監査室が主管となり、現地内部監査部門に対して助言・指導を行っています。このほか日常業務での意思疎通に加え、年1回内部監査グローバル会議を開催し、情報や認識の共有化に努めています。

コーポレート・ガバナンス体制



コンプライアンス

任天堂は、永続的な発展を目指す企業として信頼を築き、維持していくためには、法律、社会規範、そして自分たちで決めたルールや約束事を守ること、つまりコンプライアンスが不可欠だと考えています。企業運営の基盤であるコンプライアンスを徹底するため、それぞれの地域の事情に合わせた行動規範を定め、遵守を徹底しています。

コンプライアンス委員会の活動

任天堂（株）では、経営会議のもとにコンプライアンス委員会を設け、コンプライアンス推進の活動状況を把握した上で、施策の立案を行っています。また、各部門のコンプライアンス担当責任者が部門長をサポートし、部門内のコンプライアンスを推進しています。

さらに、グループ全体のコンプライアンスの強化・推進を図るため、任天堂（株）および主要な海外子会社の経営陣によるグローバル・コンプライアンス・コンファレンス（GCC）を設置しています。

2008年度は近時の法律改正や社会動向を反映させるため「コンプライアンス・マニュアル」「独占禁止法マニュアル」を改訂するとともに、コンプライアンスに関する研修については延べ583人に対して実施しました。

GCC コアメンバーズミーティング

任天堂は2004年5月にGCCを設置しましたが、実務的な活動組織として、主要グループ会社の法務・コンプライアンス責任者が一堂に会するGCCコアメンバーズミーティングを年に2回定期的に実施しています。同ミーティングでは各社のコンプライアンス状況および今後の課題などについて意見交換を行い、共通認識の確立と情報共有に努めています。

GCCコアメンバーズミーティングの様子

コンプライアンス・ホットライン

任天堂（株）では「コンプライアンス・ホットライン」（内部通報制度）を設けています。この制度は、法令違反などの恐れのある不正な行為や事業活動を社員が知り得た場合、適正な処理・対応がなされるよう社長に直接通報できる制度です。利用者の匿名性は守られ、一切の不利益が生じないよう定められています。寄せられた通報内容については、事実関係を調査した上で、適切な対応を行います。主要な海外子会社においても、各国の法制度に合わせて、社内の不正行為について通報できる内部通報制度を設けています。また、万一、各社のトップマネジメントが関与する不祥事が発生した場合に備えて、海外子会社の社員が任天堂（株）の社長に直接通報できる制度を設けています。

情報の保護と管理

任天堂（株）は、さまざまな重要情報を適切に扱うため、「個人情報管理規程」などの社内規程を定めています。秘密情報や個人情報の管理については、アクセス制限を設けるなど、適切な管理に努めています。また、こうした情報の取り扱いに関する研修・教育を定期的に実施しており、2008年度は141人に対して研修を実施しました。

リスクマネジメント

任天堂を取り巻くさまざまなリスクを特定・把握・評価し、リスクの軽減・発生防止を徹底すること、また万一事件・事故などが発生した場合には速やかな解決を図ること、が重要であると考えています。

リスク管理体制は、グループ会社の各部門がそれぞれ所管する業務に付随するリスクを管理することを基本とし、任天堂（株）の内部監査室が各社のリスク管理体制を検証し、必要に応じて改善などの施策の提案・助言を行うこととしています。

有事を想定した危機管理

任天堂（株）では、自然災害などの有事に備えて「災害対策規程」に基づく行動マニュアルを策定するほか、「新型インフルエンザ対策行動計画」を策定しています。また、海外の子会社でも、災害発生時における復旧計画ならびに事業継続計画を策定しています。

さらに、任天堂（株）では2008年9月、有事の際に社員の安否を携帯電話のメール機能などを利用して把握する「安否確認サービス」を導入し、運用に関する訓練を定期的に行っています。

知的財産の保護

知的財産は任天堂の研究開発の成果の一つであるとともに、任天堂ビジネスの根幹です。このような認識のもと、任天堂（株）はACCS（社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会）と協働して不正商品対策活動を行っています。違法な業者に対しては継続的に法的対策を講じるのと同時に、社会に対しても著作権の保護の重要性をご理解いただくため啓発に努めています。

さらに、お客様をはじめ皆様のお力をお借りして不正商品の根絶に向けた取り組みをよりいっそう強化していくため、2009年10月にホームページ上に不正商品の販売・流通に関する情報提供を受け付ける窓口（不正商品情報ご提供窓口。右の画像写し参照）を開設しました。

情報開示

任天堂（株）は、株主・投資家の皆様から高い信頼をいただけるように、公平かつ適時適切な情報開示に努めるほか、議決権行使環境の改善などに取り組みます。

決算説明会および経営方針説明会の開催

任天堂（株）では、業績に関する説明だけではなく、経営方針も併せてご理解いただくことが重要だと考え、決算発表後、主に証券アナリストや機関投資家の方々を対象として、決算説明会を開催（2008年度実績：3回）するとともに、代表取締役全員が出席する経営方針説明会を年1回開催しています。これらの説明会の模様を質疑応答を含めて、いち早く任天堂（株）のホームページに掲載することで、任天堂に関わるすべての皆様に対して迅速に情報を提供できるよう努めています。

株主総会の円滑な運営

株主総会については、議決権行使環境の改善に努めています。たとえば、株主の皆様に、少しでも長く時間的余裕を持って議決権を行使していただけるよう、株主総会開催日の約3週間前に招集通知を発送するほか、インターネットを通じた議決権行使の方法も採用しています。また、海外の株主の皆様の便宜のため、招集通知英訳版を作成・公開するとともに、機関投資家向けに議決権電子行使プラットフォームを採用しています。

本レポートに対するメッセージ

NPO 法人 サステナビリティ日本フォーラム 事務局長
有限責任中間法人 環境ビジネスウィメン 理事
株式会社クレアン 代表取締役
薗田 綾子 氏

今年の社長インタビューにも同席させていただきましたが「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」というCSRメッセージを、世界中の任天堂社員に浸透させ、それを行動基準にされている点が素晴らしいと思いました。また、ゲームは言葉が通じなくても共感できるコミュニケーションツールとなっていることに驚きを覚えたのと同時に、私たちが平和な未来に向かうために、ゲームを通して多くの問題を解決できるのかもしれないと期待が膨らんでいます。特に、健康増進や学習支援の場面でその可能性が広がっていると感じました。また、ユーザーが創作した作品をインターネット上で共有することができる「うごくメモ帳」などもさらに進化させ、さまざまなメッセージなどを発信する自己実現の場を提供することで、創作環境が十分でない子どもたちに対しても可能性を広げるとともにエンパワーメント※1にもつなげてはどうでしょうか。

その一方で、誰でも気軽に参加できるインターネットは、犯罪や誹謗中傷行為などの問題を抱えています。ゲームによって不愉快な思いをされるお客様を減らす取り組みを強化されていることは非常に高く評価しますが、今後は、さらに一歩進めて、これらを未然に防止する仕組みづくりを進めるのと並行して、教育関係者や保護者を中心にした啓発活動などの対策も必須です。

製品の安全性に関しては、厳しい基準を採用し品質向上に注力されており、生産パートナーへの実地調査などを通じたサプライチェーン・マネジメントにも進捗がみられます。今後は、2010年10月に発効予定のISO26000もにらみ、実地調査によって得られた生産現場での労務・人権リスクなどの社会性リスクも把握し、問題を未然に防ぐ監査の仕組みが重要になってきます。また、生産パートナーの対象範囲を明確にしながら、かかるマネジメントの具体的な中期計画を設定することも重要です。

製品の環境配慮に関する記述も2008年度より充実しました。今後は2009年12月のポスト京都議定書の国際会議や、日本政府が掲げる「2020年までに温室効果ガス25％削減」という数値目標など、加速しつつある環境政策を見据え、ぜひ超長期目標（2020～2050年）や環境ビジョンを策定されることを期待します。さらに市民の環境意識も高まってきているので、製品のカーボンフットプリントの算出などに関する検討を開始されてもいい時期だと思います。

企業の持続可能性とは、地球が多様な生命に満ちあふれた星であることを理解した上で、限りある資源を大切にし、次世代への責任を果たすこと、そして、多様な社会と共生するために、本業を通じて社会に役立つ存在となり、企業価値を高めることです。そのためにも、持続可能な未来の社会像を明確に描き、その社会実現のために何ができるのかを模索し続けることが大切です。今後も製品やサービスを通して、次世代の子どもたちにも可能性と希望を与える存在であり続けてほしいと思います。

※1　エンパワーメント
個人が自分自身の力で問題や課題を解決していくことができる社会的技術や能力を獲得すること。個人の社会的機能を本人自身の内発的な動機により向上させ社会生活に反映すること。またそれらを促す支援方法。

メッセージを受けて

当社のCSR推進をサポートしていただいている薗田様より、私たちの活動とその報告内容について本年度も貴重なご意見をいただきました。薗田様よりいただいたご意見については、今後のCSR活動の参考にさせていただき、いっそう充実したものになるよう、前向きに取り組んでいきたいと存じます。

今後も「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」という目標に向け、グループすべての社員とともに、活動の充実を図っていきたいと思います。

CSR推進プロジェクト　事務局

会社概要

社　名	任天堂株式会社 （英語名 Nintendo Co., Ltd.）
所在地	京都市南区上鳥羽鉾立町11-1
創　業	1889（明治22）年　9月23日
設　立	1947（昭和22）年11月20日
資本金	10,065,400,000円
事業内容	家庭用レジャー機器の製造・販売
任天堂ホームページ	http://www.nintendo.co.jp/

連結子会社

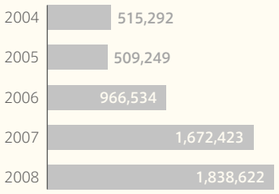
日本
エヌディーキューブ株式会社
株式会社ブラウニー・ブラウン
株式会社モノリスソフト
株式会社プロジェクトソラ
Wiiの間株式会社

欧州
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo France S.A.R.L.
Nintendo Ibérica, S.A.
Nintendo Benelux B.V.

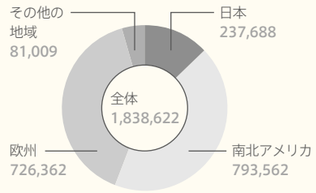
南北アメリカ
Nintendo of America Inc.
Nintendo of Canada Ltd.
NES Merchandising, Inc.
NHR Inc.
HFI Inc.
Nintendo Technology Development Inc.
Nintendo Software Technology Corporation
SiRAS.com Inc.
Retro Studios, Inc.

その他の地域
Nintendo Australia Pty. Ltd.
韓国任天堂株式会社
任天堂溥天股份有限公司
iQue Ltd.
神游科技有限公司
任天堂（香港）有限公司

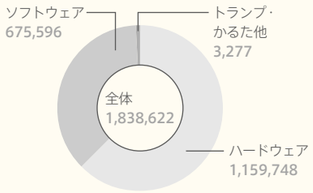
連結売上高の推移



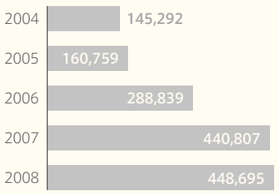
地域別連結売上高構成比（2008年度）



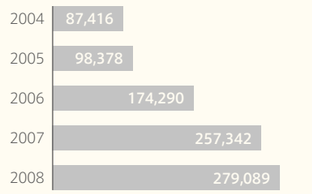
セグメント別連結売上高構成比（2008年度）



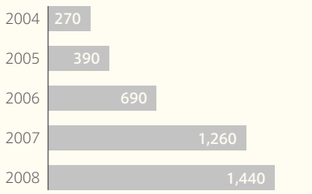
連結経常利益の推移



連結当期純利益の推移



利益配当金の推移（1株あたり）



【お問い合わせ先】　任天堂株式会社 CSR推進プロジェクト 事務局　　075-662-9600（代表）

印刷にあたっての環境配慮について

本誌の印刷にあたっては、以下のような環境配慮を行っています。
インキについては、大気汚染の原因となるVOC（揮発性有機化合物）の発生を減らすため、植物性の大豆油インキを用いています。用紙については、森林管理協議会（Forest Stewardship Council）で認証された森林および管理された森林からの原料を含む「FSC認証紙」を使用しています。